Ubisoft Entertainment - 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Sous Bois - France

© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Conviction, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Uses Bink Video. ©1997–2010 by RAD Game Tools, Inc. Tom Clancy's Splinter Cell Conviction uses Havok®. © Copyright 1999–2010 Havok.com Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2010, Epic Games, Inc. All rights reserved. Unreal is a registered trademark of Epic Games, Inc. Uses Scaleform GFx © 2010 Scaleform Corporation. All rights reserved.

300027883

PC DVD-ROM

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL CONVICTION™

Install keycode

UBISOFT®

SCC_PC_Manco_PL.indd 1-2 04/02/10 16:40

OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ

PRZED URUCHOMIENIEM GRY LUB UDOSTĘPNIENIEM JEJ DZIECIOM NALEŻY PRZECZYTAĆ PONIŻSZE OSTRZEŻENIE

Niektórzy ludzie należą do tzw. grupy zwiększonego ryzyka zapadnięcia na atak epilepsji lub doświadczenia utraty przytomności podczas długotrwałego kontaktu z migoczącym światłem lub wzorami świetlnymi. Objawy epilepsji mogą wystąpić u takich osób np. podczas oglądania telewizji lub grania w niektóre gry wideo. Przypadki takie mogą mieć miejsce nawet jeśli u danej osoby nie zdiagnozowano epilepsji w przeszłości, ani nie występowały charakterystyczne dla niej objawy. Jeśli u ciebie lub kogokolwiek z twojej rodziny kiedykolwiek stwierdzono objawy epilepsji (drgawki, nagłe utraty przytomności) występujące pod wpływem efektów świetlnych, przed rozpoczęciem gry skonsultuj się z lekarzem. Zaleca się rodzicom, aby bacznie obserwowali swoje dzieci podczas gry. Jeśli w czasie gry u dziecka lub osoby grającej pojawią się jedne z wymienionych poniżej objawów, należy NATYCHMIAST wyłączyć grę i zasięgnąć porady lekarza. Do objawów tych należą m.in.: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, drgania mięśni lub gałek ocznych, utraty świadomości lub przytomności oraz mimowolne ruchy lub skurcze.

GWARANCJA

Firma Ubisoft na okres 90 dni od daty zakupu gwarantuje pierwotnemu nabywcy niniejszego oprogramowania, że płyta kompaktowa lub kartridż dołączony do tego produktu będzie wolny od wad i uchybień w jakości wykonania podczas normalnego użytkowania. Najpierw proszę zwrócić wadliwy produkt do punktu zakupu wraz z załączonym dowodem zapłaty. Jeśli z jakiegoś powodu będzie to niemożliwe (a nie upłynęło więcej niż 90 dni od daty zakupu), wadliwe nośniki należy zwrócić do firmy Ubisoft, załączając oryginalne opakowanie, paragon z widoczną datą zakupu oraz opis usterki z podanym miejscem zakupu.

Aktualną listę punktów reklamacyjnych znajdziesz na stronie **www.ubi.com/pl**

Jeśli do gry w sieci wymagany jest klucz aktywacyjny, nie można go będzie odtworzyć lub zamienić na inny. W gestii pierwotnego nabywcy leży odpowiednie zabezpieczenie takich danych. Firma Ubisoft nie wymienia zagubionych, ukradzionych czy nieprawidłowych kluczy aktywacyjnych.

Splinter Cell Conviction © 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Conviction, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed and published by Ubisoft. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2010 by RAD Game Tools, Inc. © Copyright 1999-2008 Havok.com Inc. (or its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. This product contains the Rendez-Vous software owned and/or distributed under authority by QUAZAL Technologies Inc. Copyright 1998-2010, QUAZAL Technologies Inc. All Rights Reserved. Unreal® Engine, Copyright 1998- 2010, Epic Games, Inc. All rights reserved. Uses Scaleform GFx © 2010 Scaleform Corporation. All rights reserved.

23_PL.indd 2-23 04/02/10 16:33

SPIS TREŚCI

POCZĄTEK **04**
URUCHAMIANIE GRY **05**
WPROWADZENIE **08**
HUD **11**
PODSTAWY ROZGRYWKI **12**
GADŻETY **13**
WYZWANIA PERSISTENT ELITE CREATION ® (P.E.C.) PRZYGOTUJ I ZLIKWIDUJ (PIZ) **16**
UDOSKONALANIE BRONI **16**
TRYB WIELOOSOBOWY **17**
SPLINTER CELL MATCH **21**
WSPARCIE TECHNICZNE **22**
GWARANCJA **23**

CC_PC_MANUAL_PL.indd 3 04/02/10 16:30

POCZĄTEK

Instalacja

Instalowanie gry Tom Clancy's Splinter Cell Conviction™

Włóż płytę DVD z grą **Tom Clancy's Splinter Cell Conviction** do napędu DVD w swoim komputerze. Na ekranie pojawi się menu startowe.

Kliknij na „Zainstaluj **Tom Clancy's Splinter Cell Conviction**".

Jeśli menu startowe się nie pojawia, kliknij dwukrotnie na ikonę „Mój komputer", wybierz swój napęd DVD i kliknij dwukrotnie na ikonę programu. W menu, kliknij na przycisku instalacji.

Po jej zakończeniu płyta nie będzie potrzebna do uruchomienia gry. Zachowaj ją jednak, na wypadek gdybyś chciał zainstalować produkt na innym komputerze, lub przeprowadzić ponowny proces instalacji w późniejszym czasie.

Usuwanie gry Tom Clancy's Splinter Cell Conviction

Kliknij na przycisk Start, następnie wybierz Ustawienia i Panel sterowania. Windows XP: w oknie Panelu sterowania kliknij dwukrotnie na ikonę Dodaj/Usuń programy. Windows Vista lub Windows 7: kliknij dwukrotnie na Programy i funkcje, następnie kliknij dwukrotnie na **Tom Clancy's Splinter Cell Conviction** i postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie.

CC_PC_MANUAL_PL.indd 4 04/02/10 16:30

URUCHAMIANIE GRY

- W Windows XP, wybierz Ubisoft/Tom Clancy's Splinter Cell Conviction/Tom Clancy's Splinter Cell Conviction z menu Start. W Windows Vista lub Windows 7, wybierz Gry/Eksplorator gier z menu Start i kliknij dwukrotnie na Tom Clancy's Splinter Cell Conviction.
- Gdy uruchomisz **Tom Clancy's Splinter Cell Conviction**, najpierw logujesz się na swoje konto Ubisoft. Jeśli nie masz konta Ubisoft, możesz je łatwo założyć klikając na Zarejestruj teraz. Zauważ, że potrzebujesz tylko jednego konta Ubisoft dla swoich gier pochodzących z tej firmy.
- Jeśli uruchamiasz grę **Tom Clancy's Splinter Cell Conviction** po raz pierwszy, po zalogowaniu zostaniesz poproszony o podanie kodu.

Porada: Jeśli zaznaczysz okienko Zapamiętaj mnie, przy każdym następnym uruchomieniu gry zostaniesz automatycznie zalogowany.

Kopia zapasowa zapisów stanu gry

Ten produkt ma wbudowaną usługę synchronizacji wszystkich twoich zapisów stanu gry przez Internet! Dzięki niej zawsze masz kopię zapasową stanów gry na wypadek ponownej instalacji produktu. Pozwala ci ona także kontynuować zabawę od ostatniego zapisu na innym komputerze, na którym jest zainstalowany ten produkt.

Jest to usługa firmy Ubisoft i nie są za nią pobierane żadne opłaty.

Przy każdym wyjściu z gry zobaczysz ekran sygnalizujący, że zapisy stanu rozgrywki są synchronizowane.

Jeśli przerwiesz synchronizację, zostanie ona wznowiona przy następnym uruchomieniu produktu. Zapisy stanu gry są również przechowywane na twoim komputerze, także możesz kontynuować zabawę na tym komputerze, nawet jeśli synchronizacja zostanie anulowana.

CC_PC_MANUAL_PL.indd 5 04/02/10 16:30

Sterowanie

Ruch gracza	**Klawisz**
Ruch naprzód	W
Ruch w tył	S
Ruch w lewo	A
Ruch w prawo	D
Osłona	Prawy przycisk myszy (przytrzymaj)
Kucnięcie	Ctrl
Chód	Lewy Shift (przytrzymaj)

Oznacz i Zlikwiduj	**Klawisz**
Oznacz	Q
Zlikwiduj	E
Odznacz wszystko	T

Interakcja	**Klawisz**
Akcja	Spacja
Atak	C
Gadżet	F

Uzbrojenie	**Klawisz**
Strzał	Lewy przycisk myszy
Przeładowanie	R
Przybliżenie	Środkowy przycisk myszy
Broń dodatkowa	2 / Kursor w górę
Pistolet	1 / Kursor w dół

CC_PC_MANUAL_PL.indd 6 04/02/10 16:30

Gadżety	Klawisz
Przełączanie gadżetów	Rolka myszy lub kursor w prawo/w lewo
Granat odłamkowy	3
Granat błyskowy	4
Granat EMP	5
Zdalnie detonowana mina	6
Kamera przyczepna	7
Przenośne EMP	8
Detonator	0
Gogle sonarowe (przełączanie)	Z

Inne	Klawisz
Zadania	Tab
Menu pauzy	Esc

Kontroler do gier PC

W Tom Clancy's Splinter Cell Conviction można grać, używając 12-przyciskowego, 2-osiowego kontrolera. Urządzenia tego typu są wykrywane przy uruchomieniu produktu i automatycznie włączane.

Kontroler może także zostać wyłączony w opcjach gry.

Jeśli kontroler jest włączony, wszystkie ikony sterowania w interfejsie gry będą używać ikon przycisków pada zamiast klawiszy. Gdy kontroler jest włączony, wciąż można korzystać z myszy i klawiatury.

CC_PC_MANUAL_PL.indd 7 04/02/10 16:30

WPROWADZENIE

Fabuła

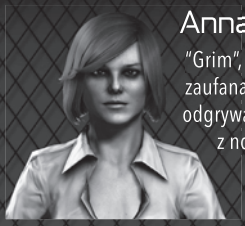
Działając teraz na własną rękę, Sam podąża na Maltę tropem zabójcy swej córki. Ale to, co miało być tylko sprawą osobistą, szybko zamienia się w większą aferę, gdy tylko do gry włącza się Wydział Trzeci. Sam zostaje przewieziony do Waszyngtonu, poddany przesłuchaniu i zdobywa niezwykle ważne informacje na temat swojej przeszłości - a także na temat przyszłości Wydziału Trzeciego. Postawiony w sytuacji bez wyjścia i dręczony pozyskaną wiedzą na temat losów swej córki, Fisher nawiązuje współpracę z dawnym towarzyszem broni, Victorem Coste i wyrusza, by rozwikłać sieć zabójczej intrygi, w którą wplątana została jego rodzina. W miarę, jak Sam zgłębia istotę spisku, okazuje się, że jego osobista zemsta i interesy Waszyngtonu niekoniecznie muszą iść ze sobą w parze. Czas ucieka i Sam już wie, że musi stawić czoła swej przeszłości – w przeciwnym razie przyszłość może nigdy nie nadejść.

BOHATEROWIE

Sam Fisher

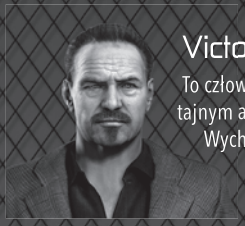
Kiedyś Sam Fisher był wzorowym tajnym agentem, działającym jako pierwsza «samodzielna komórka» założona przez Wydział Trzeci. Ale po śmierci swej córki Sary i wykonaniu ściśle tajnej operacji, podczas której zmuszony był zastrzelić swego przyjaciela i przełożonego, Irvinga Lamberta, wszystko się rozsypało. Sam opuścił Wydział i zaczął działać na własną rękę. Teraz, po wielu latach wpada wreszcie na trop zabójcy swojej córki i podąża jego śladem wprost na Maltę. Ale na miejscu odkrywa, że śmierć Sary jest tylko drobnym odpryskiem znacznie większej sprawy. Jako że Wydział Trzeci ma teraz nowe kierownictwo, a co za tym idzie nowe wytyczne, Sam, chcąc doprowadzić sprawę do końca, musi poszukać innych sprzymierzeńców – lub zaufać dawnym. A ponieważ zasady, którymi kieruje się Wydział Trzeci już nie muszą go krępować, Sam uczyni wszystko, co tylko zdoła, by odkryć... prawdę.

CC_PC_MANUAL_PL.indd 8 04/02/10 16:30



Anna Grímsdóttir

"Grim", niegdyś współpracownik Sama w ramach Wydziału Trzeciego i zaufana powiernica poprzedniego dyrektora agencji, Irvinga Lamberta, odgrywa teraz ważną rolę w nowym Wydziale. Współpracując blisko z nowym dyrektorem, Tomem Reedem, Grim stała się zarówno sumieniem agencji, jak i jej najbardziej skutecznym i bezwzględnym narzędziem.



Victor Coste

To człowiek, który znał Sama Fishera na długo przed tym, jak ten został tajnym agentem, a znajomość ta sięga czasów wspólnej służby w Iraku. Wychowany na cieszących się nie najlepszą sławą ulicach Pawtucket na Rhode Island, Coste prowadzi własną agencję ochrony w Waszyngtonie. Obecnie jest jedyną osobą w mieście, której Sam może całkowicie zaufać.

Andriej Kobin

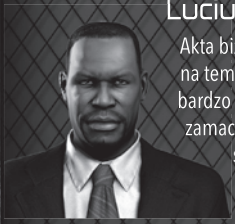
Przemytnik, handlarz bronią, biznesmen, czyli mówiąc oględnie - kawał śmiecia. Andriej Kobin to firma, do której należy się zgłosić, jeśli chce się zdobyć na Malcie coś nielegalnego. Ale nie zawsze trudnił się pośrednictwem. Dawno temu zajmował się mokrą robotą w dokach Baltimore. Teraz ta przeszłość – i jego dziwne związki z Wydziałem Trzecim zaczną odbijać mu się solidną czkawką. Sam Fisher o to zadba.

CC_PC_MANUAL_PL.indd 9 04/02/10 16:30

Dyrektor Tom Reed

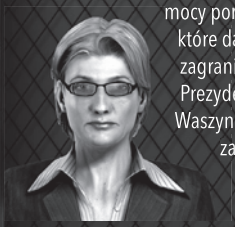
Jako nowy przełożony Wydziału Trzeciego, Tom Reed ma bardzo wyraźną wizję tego, czym agencja powinna się zajmować, by jak najlepiej bronić interesów Stanów Zjednoczonych. Nieugięty, skuteczny i energiczny, Reed odbudował agencję i rozszerzył jej działalność na obszary, o których jego poprzednicy nawet nie myśleli lub ich nie doceniali. Warto wspomnieć, że osobą, która wprowadziła Toma Reeda do Wydziału, był Irving Lambert, a decyzja ta, jak się okazało, była brzemienna w skutkach.

Lucius Galliard



Akta biznesmena Luciusa Galliarda aż pękają w szwach od informacji na temat jego różnorakich sukcesów. Cieszy się także przyjaźnią bardzo wpływowych osób – osób, które uczynią z niego koło zamachowe operacji mającej wstrząsnąć Waszyngtonem. Mając na swe rozkazy prywatną organizację paramilitarną, Black Arrow, Galliard jest człowiekiem, którego nie wolno lekceważyć.

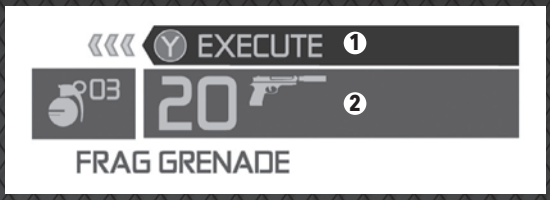
Prezydent Patricia Caldwell



Pierwsza kobieta prezydent w historii Ameryki, Patricia Caldwell, została wybrana na mocy porozumienia pomiędzy partiami Demokratów i Republikanów, które dążą do wycofania Stanów Zjednoczonych z bezsensownych zagranicznych konfliktów zbrojnych. Taki cel przysporzył pani Prezydent wielu potężnych wrogów, począwszy od salonów Waszyngtonu, a skończywszy na wplątanych w różne afery zarządach międzynarodowych korporacji. Nieugięta w swoich przekonaniach, nawet jeśli są bardzo trudne w realizacji, Caldwell polega tylko na wąskiej grupie ludzi, którym może całkowicie zaufać.

CC_PC_MANUAL_PL.indd 10 04/02/10 16:30

HUD



1- Wskaźnik likwidacji
Kiedy uzyskasz prawo do wykonania egzekucji, pojawi się ten wskaźnik. Możesz namierzać wszystkie swoje cele, ale egzekucję można przeprowadzić tylko na przeciwniku pokonanym w bezpośredniej walce.

2- Ekwipunek
Tu znajdują się szczegółowe informacje na temat posiadanej broni i innych zabawek, które przenosisz. Broń główną na dodatkową można zmieniać za pomocą klawiszy kursora w górę i w dół, a wybór gadżetu dokonywany jest za pomocą klawiszy kursora w lewo i w prawo. Możesz też uzyskać bezpośredni dostęp do broni i gadżetów poprzez klawisze numeryczne. Ilość amunicji do aktualnie wybranego uzbrojenia oraz liczba gadżetów lub granatów wyświetlane są obok ikon przedstawiających te przedmioty.

3- Strzałki wykrywania
Strzałki wykrywania wskazują położenie przeciwników znajdujących się w zasięgu wzroku. Biała strzałka wskazuje tych wrogów, którzy jeszcze nie zauważyli twojej obecności. Natomiast czerwona strzałka - tych, którzy już cię widzą i podejmują wobec ciebie odpowiednie działania.

4- Wskaźnik kierunku ostrzału
Ten wskaźnik pomaga zlokalizować źródło otrzymywanych przez ciebie obrażeń.

CC_PC_MANUAL_PL.indd 11 04/02/10 16:30

PODSTAWY ROZGRYWKI

Oznacz i Zlikwiduj

Namierzanie i likwidacja, to esencja potęgi Sama Fishera oddana w twoje ręce. To sposób na zaplanowanie ataku w najdrobniejszych szczegółach i likwidację przeciwników przy wykorzystaniu elementu zaskoczenia.

Do namierzania celów służy klawisz Q. Można namierzać zarówno przeciwników, jak i pułapki oraz materiały wybuchowe.

Gdy już uda ci się pokonać przeciwnika – w walce wręcz, zrzucając go z wysokości, spadając na niego z góry, czy wreszcie używając go jako żywej tarczy – otrzymasz prawo do jego likwidacji (używając klawisza E).

Tryb [Oznacz i Zlikwiduj] dostępny jest wszędzie i zawsze, o ile tylko możliwe jest wykonanie egzekucji. Informacja o tym wyświetlana jest na ekranie HUD:

Dokonując egzekucji, zlikwidujesz każdy namierzony cel znajdujący się w zasięgu i na linii wzroku. Cele takie są oznaczone ikoną: .

Sam ma swoje ulubione uzbrojenie, z którym radzi sobie lepiej niż z innym, warto więc pamiętać, że każda broń ma inny zasięg i inną liczbę dostępnych namierzeń.

Ostatnia Znana Pozycja

Ostatnia znana pozycja to wskazanie miejsca, w którym przeciwnicy widzieli cię po raz ostatni. Większość przeciwników skoncentruje się na takim miejscu, ostrzeliwując je, obrzucając granatami, lub ewentualnie zachodząc je z flanki, celem sprawdzenia, czy rzeczywiście tam jesteś. Gdy przeciwnicy dojdą do wniosku, że udało ci się wymknąć, zaczną przeszukiwać okolicę.

Oznaczenie OZP pojawia się automatycznie, gdy wszyscy wrogowie stracą cię z oczu i pozostaje aktywne, póki nie sprawdzą, czy naprawdę znajdujesz się w danym miejscu.

CC_PC_MANUAL_PL.indd 12 04/02/10 16:30

Światło i cień

Kiedy kryjesz się w cieniu, wrogowie nie mogą cię dostrzec, a ekran staje się czarno-biały. Gdy jesteś w ukryciu, przeciwnicy mogą cię zauważyć, tylko jeśli wykonasz na ich oczach jakiś ruch, jeśli oświetlą twoją kryjówkę lub jeśli wystrzelisz i błysk na chwilę rozproszy mrok. Co zaś do ciebie, to cały czas widzisz swoich przeciwników, nawet jeśli kryjesz się w mroku.

GADŻETY

W Tom Clancy's Splinter Cell Conviction™ Sam Fisher nie musi polegać już tylko i wyłącznie na swej inteligencji i wyszkoleniu. W grze istnieje cały arsenał granatów i zabawek, do których bohater ma dostęp. Oczywiście, ponieważ nie jest już członkiem Wydziału Trzeciego, zdobywanie tych narzędzi nie jest takie proste jak kiedyś. Niektóre rzeczy znajdzie po drodze, pewne otrzyma od przyjaciół lub zabierze zabitym przeciwnikom, a inne sam będzie musiał sobie skonstruować. Fakt, że powstają z tego, co akurat jest pod ręką, wcale nie zmniejsza ich skuteczności.

Lusterko

Lusterko to doraźny gadżet. Pozwala zobaczyć, co kryje się za drzwiami i odpowiednio zaplanować ataki. Używając lusterka, możesz namierzyć każdy cel znajdujący się w jego zasięgu.

By skorzystać z lusterka, po prostu popatrz na dolną część drzwi, wybierz opcję [Podejrzyj] i naciśnij klawisz Spacji.

Kamera światłowodowa

Kamera światłowodowa to po prostu fibroskop połączony z wyświetlaczem. Pozwala dyskretnie obserwować, co dzieje się za drzwiami, dzięki przesunięciu jej nad progiem. Jest wyposażona w funkcje, których pozbawione jest zwykłe lusterko.

By użyć kamery światłowodowej, należy spojrzeć na dolną część drzwi, wybrać opcję [Podejrzyj] i nacisnąć klawisz Spacji. Korzystając z tego urządzenia, można namierzyć każdego przeciwnika, który znajdzie się w jego zasięgu.

CC_PC_MANUAL_PL.indd 13 04/02/10 16:30

Granaty błyskowe

Granaty błyskowe na jakiś czas oślepiają i ogłuszają przeciwników, którzy znajdują się w pobliżu lub akurat patrzą na urządzenie w momencie jego odpalenia. To czyni je bardzo przydatnymi zarówno podczas wdzierania się na silnie chroniony teren, jak i w trakcie osłaniania ucieczki.

Granaty błyskowe wyciągane są z ekwipunku za pomocą klawiszy kursora w lewo i w prawo. Rzut wykonywany jest przy użyciu klawisza F.

Granaty odłamkowe

Granaty odłamkowe na bazie burzących ładunków wybuchowych to mała, przystosowana do rzucania, broń przeciwpiechotna. Siła wybuchu oraz odłamki mogą zlikwidować kilka celów skupionych na małej powierzchni.

Granaty odłamkowe wydobywane są z ekwipunku za pomocą klawiszy kursora w lewo i w prawo. Rzut wykonywany jest przy użyciu klawisza F.

Kamera przyczepna

Kamera przyczepna świetnie nadaje się do zdalnego obserwowania danego obszaru. Kamera uruchamiana jest poprzez umieszczenie jej w żądanym miejscu. Gdy już znajdzie się na pozycji, przekazywany przez nią obraz

pojawi się w oknie na ekranie, pokazując ci wszystko to, co «widzi» obiektyw, zaś jej sterowanie zostanie automatycznie aktywowane w ekwipunku.

Jeśli uruchomisz zdalne sterowanie, naciskając klawisz F, wyświetlony zostanie pełnoekranowy obraz z obiektywu kamery. W tym trybie możesz namierzać przeciwników za pomocą klawisza Q, wywoływać zamieszanie za pomocą prawego przycisku myszy, lub zdetonować urządzenie za pomocą lewego przycisku myszy.

Kamery przyczepne wydobywane są z ekwipunku przy pomocy klawiszy kursora w lewo i w prawo. Rzut wykonywany jest przy użyciu klawisza F.

CC_PC_MANUAL_PL.indd 14 04/02/10 16:30

Mina odpalana zdalnie

Zdalnie odpalane miny to detonowane ręcznie ładunki wybuchowe stosowane przy organizowaniu zasadzek. Gdy mina zostanie ulokowana, ekwipunek automatycznie zmieni się w detonator. W celu odpalenia wystarczy nacisnąć przycisk F, można też wrócić do trybu rozlokowywania min, jeśli chce się ich umieścić więcej.

Miny zdalnie odpalane wyciągane są z ekwipunku przy użyciu klawiszy kursora w lewo i w prawo. Do odpalenia służy klawisz F.

Gogle sonarowe

Gogle sonarowe działające w bardzo wysokiej częstotliwości, wykorzystują impulsy dźwiękowe, które w połączeniu z zaawansowanym sterownikiem wirtualnym, przenikają przez ściany i obiekty, tworząc obraz badanego obszaru. Mówiąc po ludzku, gogle sonarowe pozwalają widzieć przez ściany zarówno ludzi – odróżniając cele uzbrojone od cywilnych – jak i ładunki wybuchowe.

Gogle sonarowe są włączane i wyłączane przez wciśnięcie klawisza Z.

Urządzenie EMP

EMP to działający na krótkim dystansie niskonapięciowy generator, dzięki któremu można zakłócić pracę urządzeń elektronicznych bez uszkadzania ich. Po uruchomieniu EMP wyłącza wszystkie światła i całą elektronikę w niewielkim promieniu od ciebie. Dzięki temu możesz wykorzystać ciemność i konsternację przeciwnika do szybkiej ucieczki – lub niespodziewanego ataku.

Urządzenie EMP jest wyciągane z ekwipunku poprzez użycie klawiszy kursora w lewo i w prawo. Do jego uruchomienia służy klawisz F.

Granaty EMP

Granaty EMP to wersja urządzenia EMP działająca na krótszym dystansie, ale za to wykorzystująca wyższe napięcie. W konsekwencji efekty wywołane przez eksplozję EMP trwają dłużej, co czyni taki granat niezwykle przydatnym narzędziem podczas wkraczania na teren zajęty przez wroga. Granaty EMP są też pomocne, gdy powstanie konieczność dłuższego utrzymania strategicznej kontroli nad danym obszarem.

Granaty EMP są wydobywane z ekwipunku poprzez użycie klawiszy kursora w lewo i w prawo. Rzut wykonywany jest za pomocą klawisza F.

CC_PC_MANUAL_PL.indd 15 04/02/10 16:30

WYZWANIA PERSISTENT ELITE CREATION® (P.E.C.) PRZYGOTUJ I ZLIKWIDUJ (PIZ)

Realizowanie w toku gry określonych wyzwań będzie nagradzane punktami. Te zaś można wykorzystać zarówno do ulepszenia broni oraz gadżetów, jak i do odblokowywania uniformów i ulepszeń, przydatnych w trybach gry wieloosobowej.

By sprawdzić postęp w realizacji wyzwań, należy skorzystać z opcji [Dodatki] w [Głównym menu], gdzie następnie należy wybrać [Wyzwania PiZ] albo skorzystać z [Menu pauzy].

UDOSKONALANIE BRONI

Za zrealizowanie umieszczonych w grze [Wyzwań PiZ] przyznawane są punkty, które można spożytkować na ulepszenie posiadanego arsenału. Udoskonaleń można dokonywać w składzie zaopatrzenia lub podczas gry, korzystając ze schowków na broń.

Dostępny jest cały szereg ulepszeń. Każda broń może zostać przebudowana maksymalnie trzy razy. Po zakupieniu udoskonalenia, jest ono montowane automatycznie.

Tłumik
Wyposażenie broni w tłumik znacznie redukuje generowany przez nią hałas i pochłania błysk wytwarzany podczas wystrzału.

Celownik kolimatorowy
Wyposażenie broni w celownik kolimatorowy zapewni ci jedno dodatkowe namierzanie w trybie [Oznacz i Zlikwiduj].

Celownik laserowy
Zamontowanie celownika laserowego znacznie upraszcza celowanie.

Luneta x2
Luneta x2 poprawia zasięg widzenia podczas celowania.

CC_PC_MANUAL_PL.indd 16 04/02/10 16:30

Luneta x4
Luneta x4 jeszcze bardziej poprawia zasięg funkcjonowania przyrządów celowniczych.

Amunicja HP (grzybkowa)
Ten rodzaj pocisków zadaje większe obrażenia.

Amunicja MG (wysokiej klasy)
Ten rodzaj pocisków zachowuje celność na bardzo dużym dystansie, co pozwala namierzać i likwidować nawet bardzo odległe cele.

Powiększony magazynek
Magazynek o zwiększonej pojemności pozwala wystrzelić większą liczbę pocisków bez konieczności jego wymiany, a jednocześnie wpływa na całkowitą ilość amunicji, którą można przenosić przy sobie.

Kolba
Przymocowana do karabinu poprawia jego stabilność podczas strzelania długimi seriami.

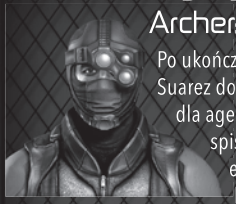
TRYB WIELOOSOBOWY

Streszczenie fabuły dla trybu współpracy

Cztery egzemplarze rosyjskiego uzbrojenia EMP zostały skradzione i należy je odzyskać, nim zostaną sprzedane na czarnym rynku. Wydział Trzeci i jego rosyjski odpowiednik, Woron, muszą połączyć siły, aby odzyskać głowice. W tym celu amerykański agent, Archer, i rosyjski szpieg, Kestrel, zostają wysłani w celu zinfiltrowania mrocznego i pełnego niebezpieczeństw rosyjskiego podziemia. Archer i Kestrel wyruszą wspólnie na misję, która będzie od nich wymagała doskonałej współpracy i połączenia umiejętności, wystawianych na każdym kroku na ciężką próbę. W końcu są zawodowcami.

CC_PC_MANUAL_PL.indd 17 04/02/10 16:30

Charakterystyka postaci



Archer: Wydział Trzeci

Po ukończeniu studiów ekonomicznych na Harvardzie, Daniel Sloane-Suarez dołączył do NSA, by rozpocząć karierę analityka. Pracując dla agencji, Daniel odszyfrował informacje powiązane z wieloma spiskami terrorystycznymi i sam zidentyfikował przywódców ekstremistycznego ugrupowania o nazwie Grass Liberation Front. Choć Daniel dowiódł swych umiejętności jako analityk, jego głęboko zakorzenione poczucie własnej wartości doprowadziło do silnych tarć z przełożonymi w Fort Meade. Wkrótce Sloane-Suarez zaczął jawnie krytykować biurokratyczne ograniczenia krępujące jego pracę. Na szczęście, werbownicy Wydziału Trzeciego wytypowali go jako potencjalnego kandydata do pracy w terenie, a Anna Grímsdóttir szybko zgodziła się na przydzielenie go do morderczego programu treningowego. Osiemnaście miesięcy później nadano mu kryptonim ARCHER.

Kestrel: Woron

Wojskowe akta Michaiła są w większej części utajnione. Wiadomo, że dobrze znane mu są śmierć, bieda i inne nieszczęścia. Jego rodzice zginęli w ataku terrorystycznym, gdy miał sześć lat, a jego burzliwe i pełne przemocy relacje z przybranym ojcem sprawiły, że w wieku czternastu lat uciekł z domu i przez kolejne cztery lata wiódł żywot bezprizornego na ulicach Sankt Petersburga. Po niezliczonych zatargach z miejscową policją, mając osiemnaście lat, Wołkow został aresztowany i skierowany do wojska celem odbycia zasadniczej służby. W przeciwieństwie do wielu poborowych zdołał przetrwać brutalną codzienność rosyjskiej armii i wkrótce został przeniesiony do specjalnej jednostki sił szybkiego reagowania, której zadaniem było tropienie i likwidowanie czeczeńskich partyzantów oraz wahabickich bojowników na ulicach czeczeńskiej stolicy, Groznego. Kiedy jego oddział wpadł w zasadzkę i dostał się do niewoli, Wołkow został zmuszony do oglądania krwawych egzekucji swoich towarzyszy. Wytrzymał trzy dni nieludzkich tortur, nim uwolniły go siły Specnazu. Po zapoznaniu się ze sporządzonym przez Wołkowa raportem z tego zdarzenia, Wiktor Kowalew, oficer SVR zaproponował mu przejście do nowej grupy specjalnej, której zadaniem miało być zdobywanie informacji oraz infiltracja o wysokim stopniu ryzyka. Od tamtej pory Wołkow działa pod pseudonimem KESTREL.

CC_PC_MANUAL_PL.indd 18 04/02/10 16:30

Tryby rozgrywki

Do wyboru jest pięć różnych trybów gry.

Tryb współpracy

Tryb ten umożliwia rozegranie kampanii fabularnej z drugim graczem w oparciu o cztery różne scenariusze, w trakcie których gracze wcielają się w postacie najlepszych agentów Wydziału Trzeciego i Woronu: Archera i Kestrela.

Łowca

Twoim zadaniem jest likwidacja wszystkich przeciwników, którzy stopniowo pojawiają się na mapie. Jeśli pozwolisz, by cię zauważono, wróg wezwie posiłki, a to znacznie podniesie poziom trudności.

Ostatni Bastion

Broń generatora EMP przed nacierającymi kolejno falami nieprzyjaciół. Jeśli ukryjesz się w cieniu, przeciwnik skoncentruje się na zniszczeniu EMP. Jeśli wyjdziesz z ukrycia, uwaga wroga skupi się na tobie, a nie na generatorze EMP. Zostanie on automatycznie naprawiony, gdy uporasz się z falą nieprzyjaciół.

Konfrontacja

Konfrontacja to tryb pojedynku szpieg kontra szpieg w towarzystwie wirtualnych przeciwników. Gracze otrzymują punkty za likwidowanie nieprzyjaciół i znaczne bonusy punktowe za likwidowanie siebie nawzajem. Jeśli pozwolisz, by przeciwnicy cię dostrzegli namiar na twoją Ostatnią Znaną Pozycję zostanie przekazany drugiemu graczowi.

CC_PC_MANUAL_PL.indd 19 04/02/10 16:30

Typy gry

Gra w sieci

Za pomocą funkcji online możesz znaleźć gracza, który twoim zdaniem będzie pasował do trybu gry, mapy i poziomu trudności. Co więcej, możesz też rozegrać samodzielną partię, jeśli nie znajdziesz żadnego godnego przeciwnika.

LAN

Korzystając z tej funkcji, uzyskasz dostęp do listy gier dostępnych w twojej sieci lokalnej. Tutaj możesz stworzyć własną grę lub przyłączyć się do już istniejącej.

Rozgrywka w trybie współpracy

Oznacz i Zlikwiduj

Namierzone cele mogą być likwidowane przez dowolnego gracza, a ty za każdym razem otrzymasz możliwość dokonania wspólnej likwidacji wraz z towarzyszem, o ile te same cele znajdują się w zasięgu waszego wzroku. Przyłączanie się do egzekucji dokonywanych przez towarzysza pozwala ci zaatakować cele ze swojej pozycji, co oznacza, że wspólnie macie o wiele lepsze rozeznanie w położeniu poszczególnych przeciwników. Podczas dokonywania wspólnej egzekucji gracz, który przyłącza się do akcji, robi to "za darmo" i oszczędza swój wskaźnik likwidacji.

Uzdrowienie

Gdy stan twojego zdrowia spadnie poniżej poziomu krytycznego, padniesz bez ruchu na ziemię i zaczniesz się powoli wykrwawiać, póki twój towarzysz cię nie uzdrowi. Jeśli tego nie zrobi, umrzesz i gra dobiegnie końca. Gdy leżysz bezwładnie, przeciwnicy myślą, że nie żyjesz i dlatego nie atakują cię, póki ty nie zaatakujesz ich. W każdej chwili możesz usiąść i wyciągnąć pistolet, by zaatakować przeciwnika lub osłonić swego towarzysza, gdy ten próbuje do ciebie dotrzeć. Jednak otrzymanie postrzału w tym stanie przyspieszy tylko upływ krwi i nieubłaganą śmierć.

CC_PC_MANUAL_PL.indd 20 04/02/10 16:30

Duszący chwyt

Przeciwnik może zacząć cię dusić, co skutkuje utratą zdrowia i zgonem w krótkim odstępie czasu. Jedyny sposób na wyrwanie się z uścisku to pomoc towarzysza. Kiedy ktoś cię dusi, masz cały czas dostęp do okienka możliwości - wystarczy, że naciśniesz Spację. To sprawi, że zaczniesz miotać się na wszystkie strony, dzięki czemu twój towarzysz będzie miał szanse oddać czysty strzał i zdjąć twojego oprawcę. Jeśli, mimo skorzystania z okienka możliwości, nie uda ci się uwolnić, przeciwnik w odpowiedzi przyłoży ci swoim pistoletem. To spowoduje dodatkowe obrażenia i przyspieszy twoją śmierć.

SPLINTER CELL MATCH

Sprawdzaj swoje postępy w grze i porównuj statystyki z przyjaciółmi, odwiedzając stronę www.splintercell.com

CC_PC_MANUAL_PL.indd 21 04/02/10 16:30

WSPARCIE TECHNICZNE

Jeśli napotkałeś jakiekolwiek problemy techniczne podczas grania w grę firmy Ubisoft prosimy odwiedzić centrum pomocy na następującej stronie internetowej http://support.ubi.com. Nasz zespół pomocy technicznej jest również dostępny pod numerem (022) 306 00 63 (koszt połączenia za jedną minutę według taryfikatora operatora telefonicznego za połączenie do Warszawy) od poniedziałku do piątku między godziną 16:00 a 20:00 (z wyłączeniem świąt).

Gry PC:

Jeśli masz problem z uruchomieniem gry na swoim komputerze, prosimy skontaktować się z zespołem pomocy technicznej. Pomoc będzie łatwiejsza, jeśli podczas telefonicznego kontaktu z naszym działem będziesz siedzieć przed ekranem komputera.

Jeśli planujesz skontaktować się z pomocą techniczną Ubisoft drogą mailową, prosimy o załączenie pliku systemu operacyjnego (dxdiag) - plik ten jest szczególnie przydatny jeśli posiadasz jakiekolwiek problemy graficzne, gra nie chce się uruchomić i wraca do pulpitu lub wyskakuje wiadomość błędu.

Aby znaleźć plik Dxdiag:

Windows XP: Kliknij na: Start - Uruchom, w białym polu wpisz polecenie dxdiag i kliknij na OK.

Windows Vista: Kliknij na klawisze Windows + R, w białym polu wpisz polecenie dxdiag i kliknij na OK.

Proszę zapisać informacje systemowe w dowolnym miejscu na komputerze, a następnie załączyć plik dxdiag.txt w e-mailu do pomocy technicznej.

Jeśli napotkasz jakiekolwiek trudości podczas wyszukiwania pliku dxdiag, prosimy skontaktować się z działem pomocy technicznej – nasi pracownicy zawsze z chęcią udzielą pomocy.

Wadliwa gra:

Jeśli uważasz, że Twoja gra jest wadliwa, przed oddaniem gry do sklepu prosimy skontaktować się z działem pomocy technicznej. Problem z uruchomieniem gry może wynikać z rozbieżności Twojego systemu operacyjnego, a wymaganiami gry.

Uszkodzona gra:

Jeśli gra jest uszkodzona, prosimy skontaktować się ze sprzedawcą odnośnie wymiany kopii gry.

Jeśli data na paragonie wygasła, a nie minęło 90 dni od zakupu produktu, prosimy skontaktować się z pomocą techniczną w celu weryfikacji.

Dział pomocy technicznej nie udziela informacji na temat rozgrywki, solucji itp. – informacje tego typu są dostępne za darmo w Internecie.

CC_PC_MANUAL_PL.indd 22 04/02/10 16:30